



ANNEE ACADEMIQUE 2018-2019

GENIE INFORMATIQUE

RAPPORT DE PROJET

**Plateforme de partage des
articles**

Réalisé par :

ATANANE Hayat

BENNJAKHOUKH Aya

EZZAIDI Ibtissam

Encadré par :

Mr. NEJEQUI Abderrazzak

TABLE DES MATIERES

Remerciements	2
Liste des figures	3
Introduction	4
Problématique	5
Solution proposée	6
Analyse et spécification	7
• <i>Les acteurs</i>	7
• <i>Les besoins fonctionnels</i>	7
• <i>Les besoins non fonctionnels</i>	8
Diagrammes des cas d'utilisation.....	10
• <i>Gestion du site web</i>	10
Conception	11
• <i>Diagramme de classe</i>	11
• <i>Diagramme de séquence</i>	12
• <i>Architecture MVC</i>	14
• <i>Framework utilisés</i>	15
Réalisation	17
• <i>Outils techniques</i>	17
• <i>Système développé</i>	18
Conclusion	24
Bibliographie et Netographie.....	25

REMERCIEMENTS

Au terme de ce travail, Nous tenons tout d'abord à remercier :

DIEU de nous avoir donné le courage, la force et la volonté pour achever ce modeste travail.

Nous remercions tout particulièrement Mr Nejeoui pour ses remarques constructives, ses conseils et la confiance qu'il nous a accordé.

INTRODUCTION

Depuis l'avènement du Web 2.0 les pratiques des internautes ont été bouleversées en profondeur : création de connaissances et coproductions, échanges et développement du Web dit Social et émergence de communautés web. Ce bouleversement de pratiques a eu d'importantes répercussions dans le monde.

C'est pour cela qu'il nous faudrait un système où l'on puisse retrouver toutes les informations dont on a besoin, quand on en a besoin et qui nous permette d'échanger...par contre il faut être sûr que l'information qui s'y trouve est bien la plus récente...et que tout le monde joue le jeu. Un système simple, efficace et qu'on a pas besoin d'ouvrir tous les jours : qui nous permette de partager...un site sympa où on pourrait s'interroger... : un endroit où tout est bien rangé, qui soit sécurisé, qui soit facile d'accès, sans procédures lourdes et dans lequel on puisse avoir la garantie de la fiabilité des informations qui s'y trouvent.

PROBLEMATIQUE

Il y a trop de silos de connaissances : personne ne partage ses informations et on ne sait jamais qui a déjà travaillé sur quoi. La difficulté de trouver des informations implique souvent des heures et des heures perdues dans la recherche.

La non existence d'un lieu de partage d'information et de discussion empêche le suivi de l'évolution technologique que le monde connait

SOLUTION PROPOSEE

Au terme de ce projet, nous avons essayé de rapprocher l'accès à l'information à l'informatisation à fin de le rendre plus facile, en s'appuyant sur les points suivants :

- ***Optimiser le temps de recherche de l'information dans un domaine précis.***
- ***Offrir la possibilité de discussion et de partage.***
- ***L'accès à l'information depuis n'importe où.***

ANALYSE ET SPECIFICATION

➤ Les acteurs :

- Administrateur
- Utilisateur

➤ Les besoins fonctionnelles :

Administrateur:

- ➔ **S'authentifier: L'utilisateur doit se connecter pour accéder au site.**
- ➔ **Gérer les articles: Il peut ajouter, modifier ou consulter les articles.**
- ➔ **Consulter la liste des utilisateurs.**
- ➔ **Commenter sur un article**
- ➔ **Accéder à son profile ainsi que le profile des utilisateurs.**

Utilisateur :

- ➔ **S'authentifier.**
- ➔ **Accéder au articles.**
- ➔ **Commenter un article**
- ➔ **Accéder à son profile.**

➤ **Les besoins non fonctionnelles :**

- **Le système doit avoir une interface conviviale permettant un dialogue simple entre l'utilisateur et l'application.**
- **Le système doit être fiable : il impose l'authentification à chaque utilisateur.**
- **Le menu doit être bien organisé.**
- **Les informations que l'interface fournit doivent être claires et précises.**
- **Le site web doit être portable.**

DIAGRAMMES DES CAS D'UTILISATION :

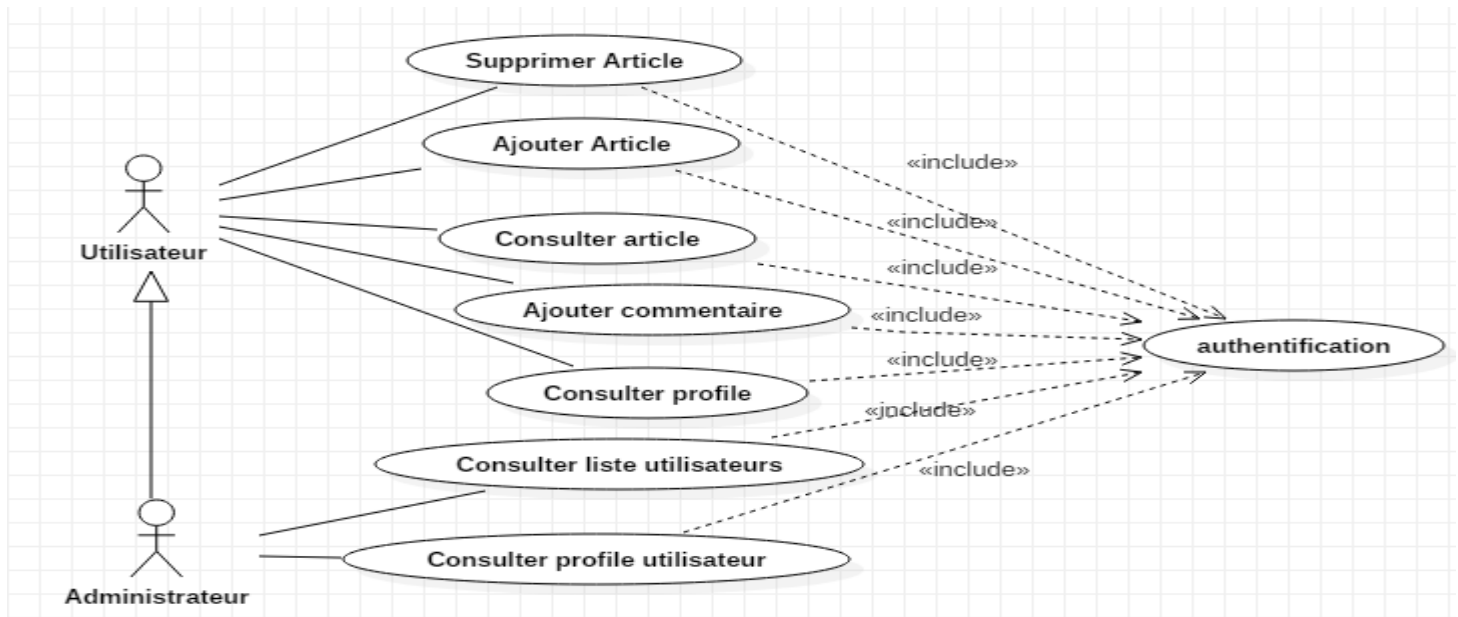


Figure 1 : Cas d'utilisation du site web

CONCEPTION

Dans le cadre de notre projet, nous avons opté pour le langage UML comme un langage de conception.

Unified Modeling Language, traduisez « langage de modélisation unifié » est né à la fusion des trois méthodes qui ont le plus influencé la modélisation objet au milieu des années 90.

I. Diagramme de classe

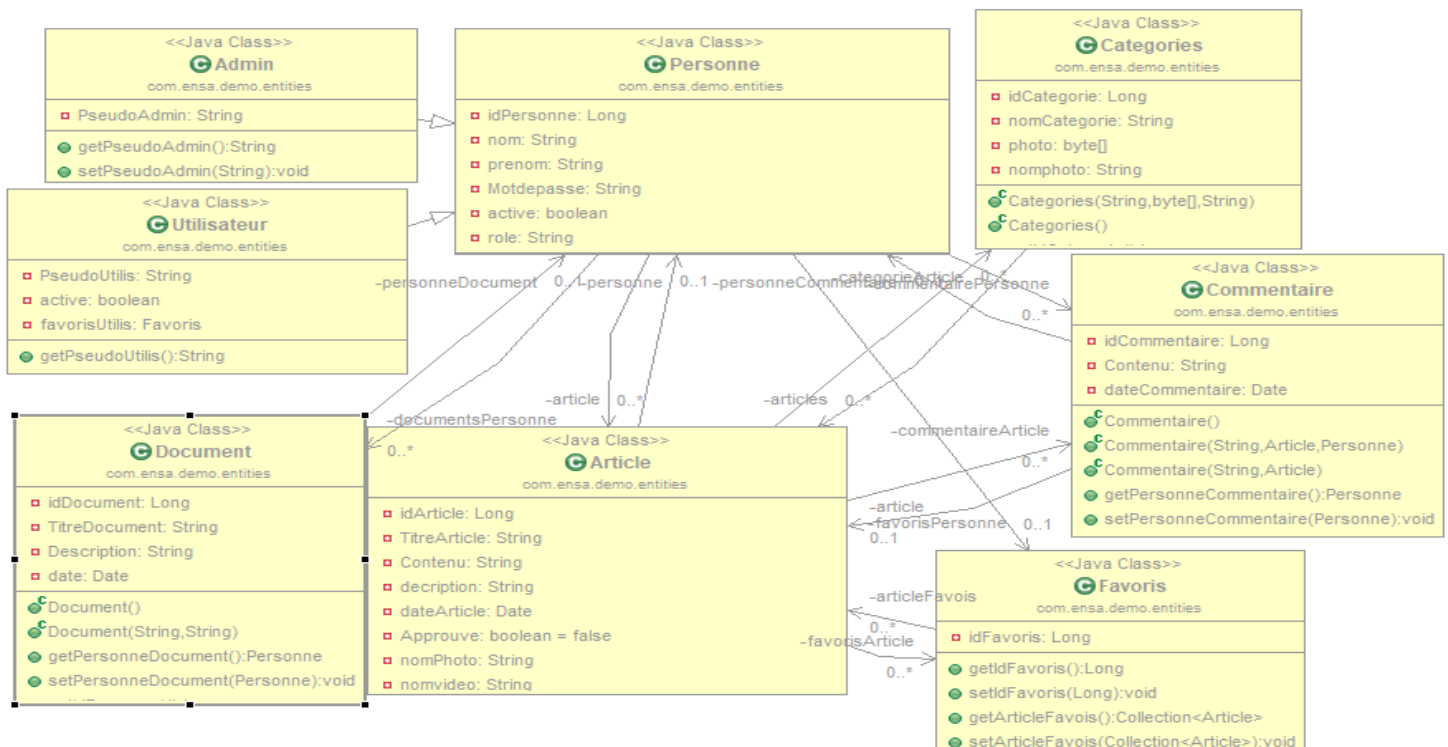


Figure 2 : Diagramme de classe

II. Diagramme de séquence

AUTHENTIFICATION

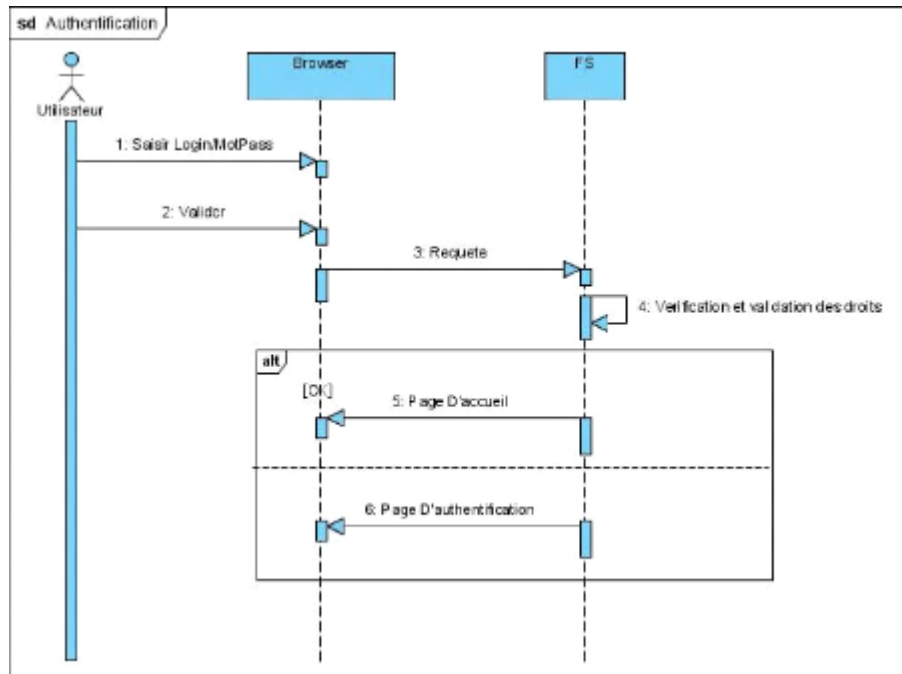


Figure 3 : diagramme de séquence d'authentification

Ajouter Article

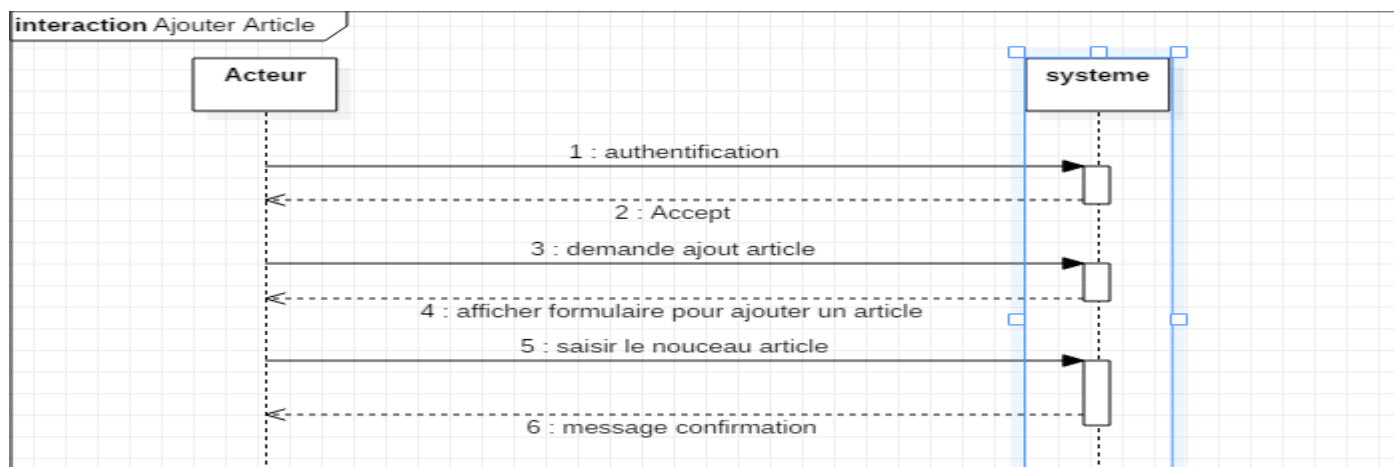


Figure 4 : diagramme de séquence ajouter article

Commenter article

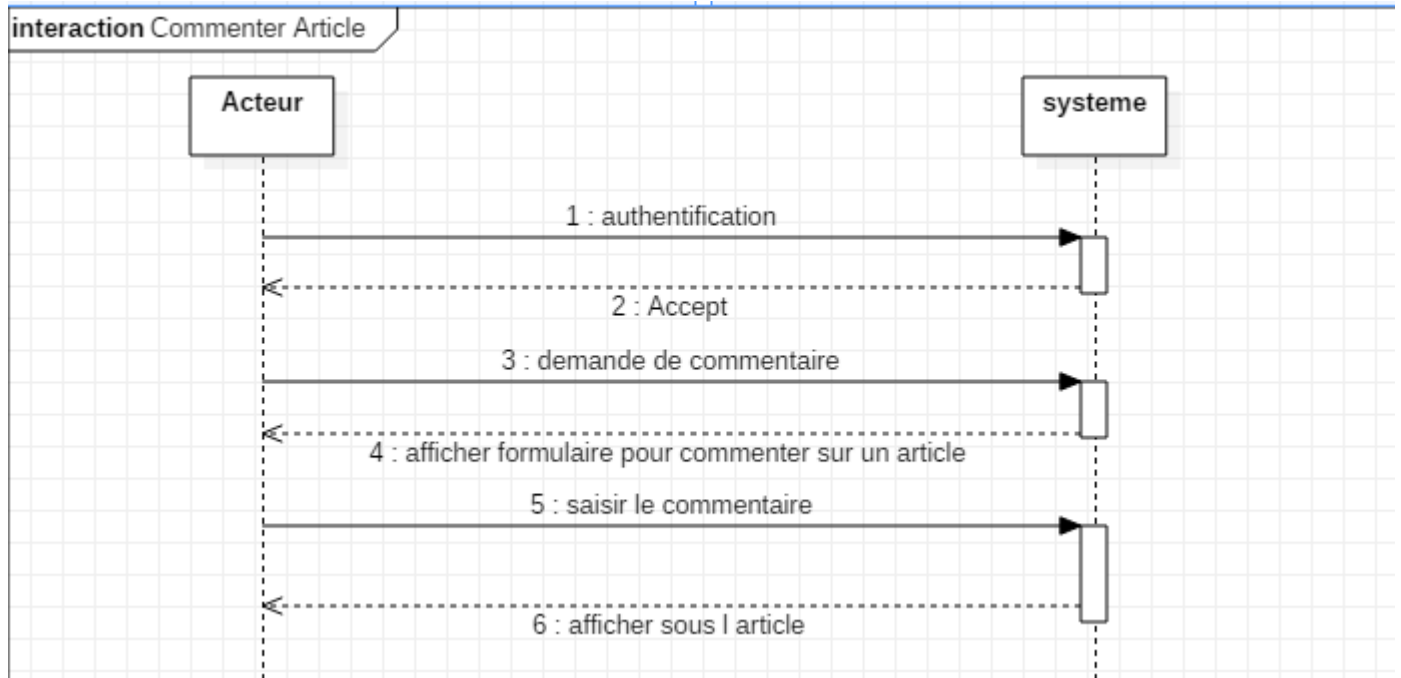


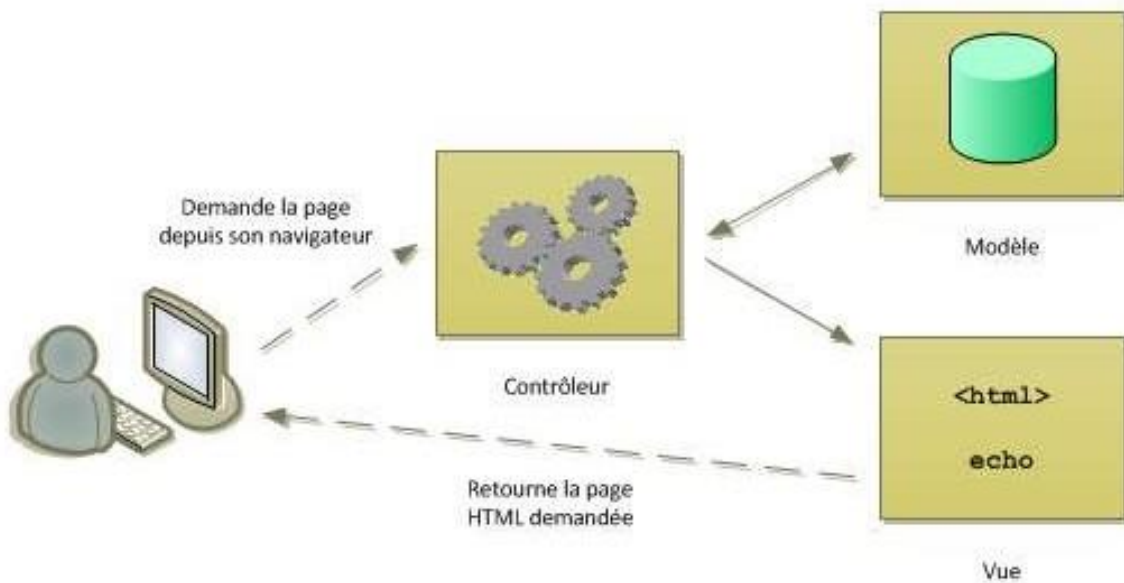
Figure 5 : diagramme de séquence de commentaire

III. Architecture MVC :

Modèle-vue-contrôleur ou MVC est un motif d'architecture logicielle destiné aux interfaces graphiques lancé en 1978 et très populaire pour les applications. Le motif est composé de trois types de modules ayant trois responsabilités différentes : les modèles, les vues et les contrôleurs.

- **Un modèle (Model) contient les données à afficher.**
- **Une vue (View) contient la présentation de l'interface graphique.**

- **Un contrôleur (Controller) contient la logique concernant les actions effectuées par l'utilisateur.**



La requête du client arrive au contrôleur et celui-ci lui retourne la vue

Figure 6 : Illustration de l'architecture MVC

IV. Framework utilisés :

Spring :



Figure 7 : Framework spring boot

Le Framework Spring est un Framework Java généralement utilisé avec la norme J2EE mais ce n'est pas une obligation. Il est libre et open-source (avec la License Apache 2.0).

Il est identifié comme étant un conteneur léger, c'est à dire un conteneur n'ayant pas besoin de toute la structure d'un serveur d'application Java comme la nécessité pour les objets qu'il manipule d'hériter de certaines classes pour créer des relations. Il en reprend malgré tout le principe.

L'intérêt principal de Spring est de faciliter la programmation en Java avec les POJO (Plain Old Java Object) c'est à dire les objets Java classique.

Spring data :

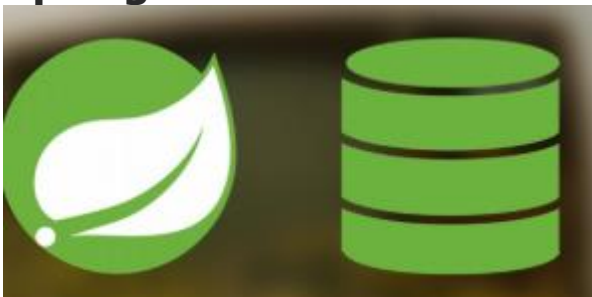


Figure 8 : Framework spring data

C'est un projet supplémentaire de Spring créé il y a quelques années pour répondre aux besoins d'écrire plus simplement l'accès aux données et d'avoir une

couche d'abstraction commune à de multiples sources de données

Bootstrap :



Figure 9: Framework bootstrap

C'est une collection d'outils utiles à la création du design (graphisme, animation et interactions avec la page dans le navigateur, etc.) de sites et d'applications web.

REALISATION

I. Outils techniques

Système d'exploitation : Windows 10 HOME

Base de données : MySQL

Développement de l'application :

- **Outil de développement JEE : *Eclipse IDE***
- **Moteur de Template thymleaf.**

II. Système développé :

L'interface offre en premier lieu un espace d'authentification de l'utilisateur :

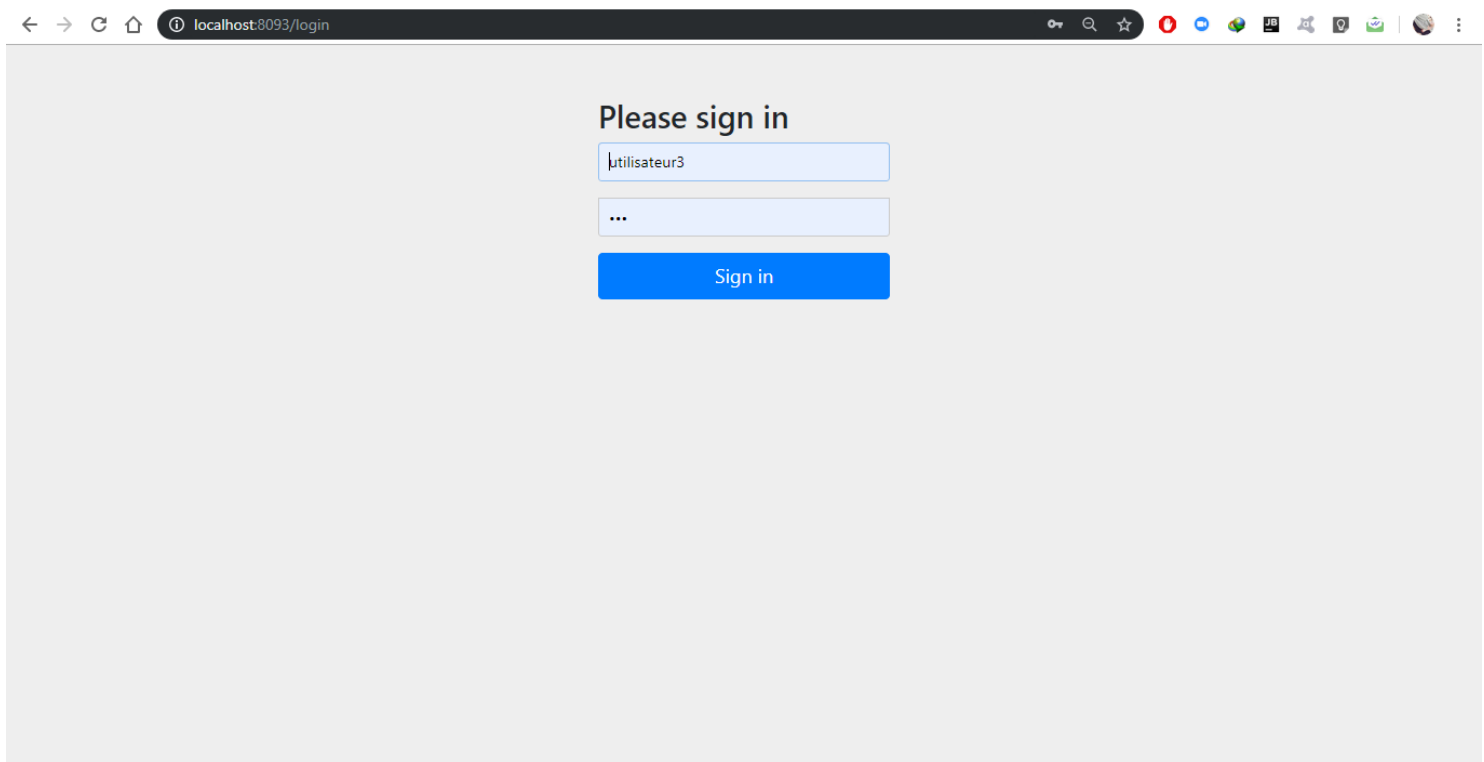


Figure 10 : Authentification

En cas d'un mot de passe ou email erroné :

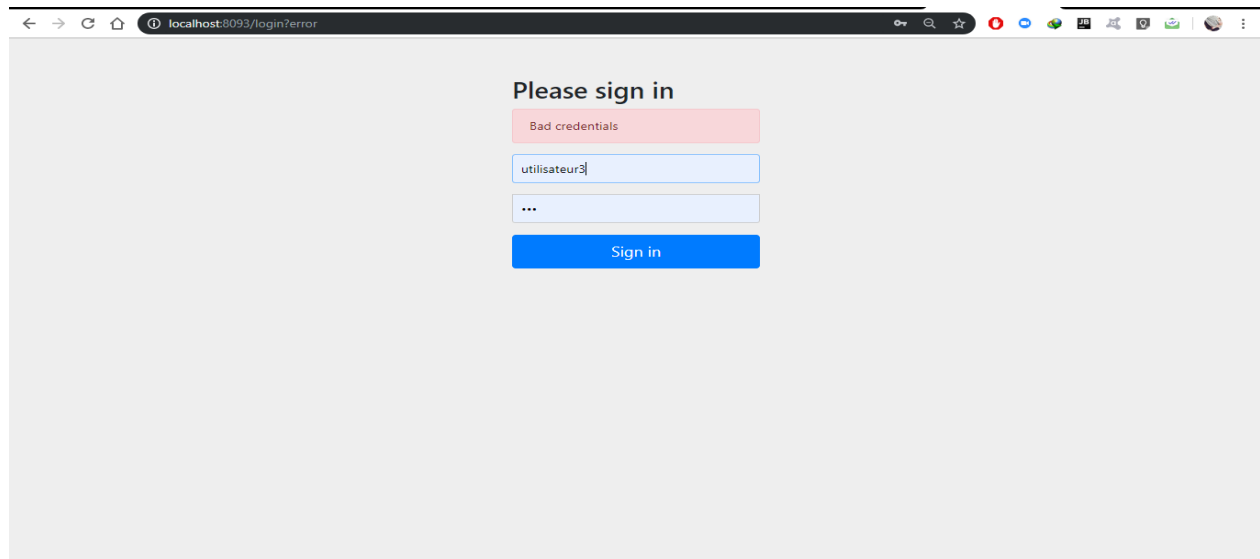


Figure 11 : Bad credentials

Ensuite une page d'accueil s'affiche avec plusieurs articles :

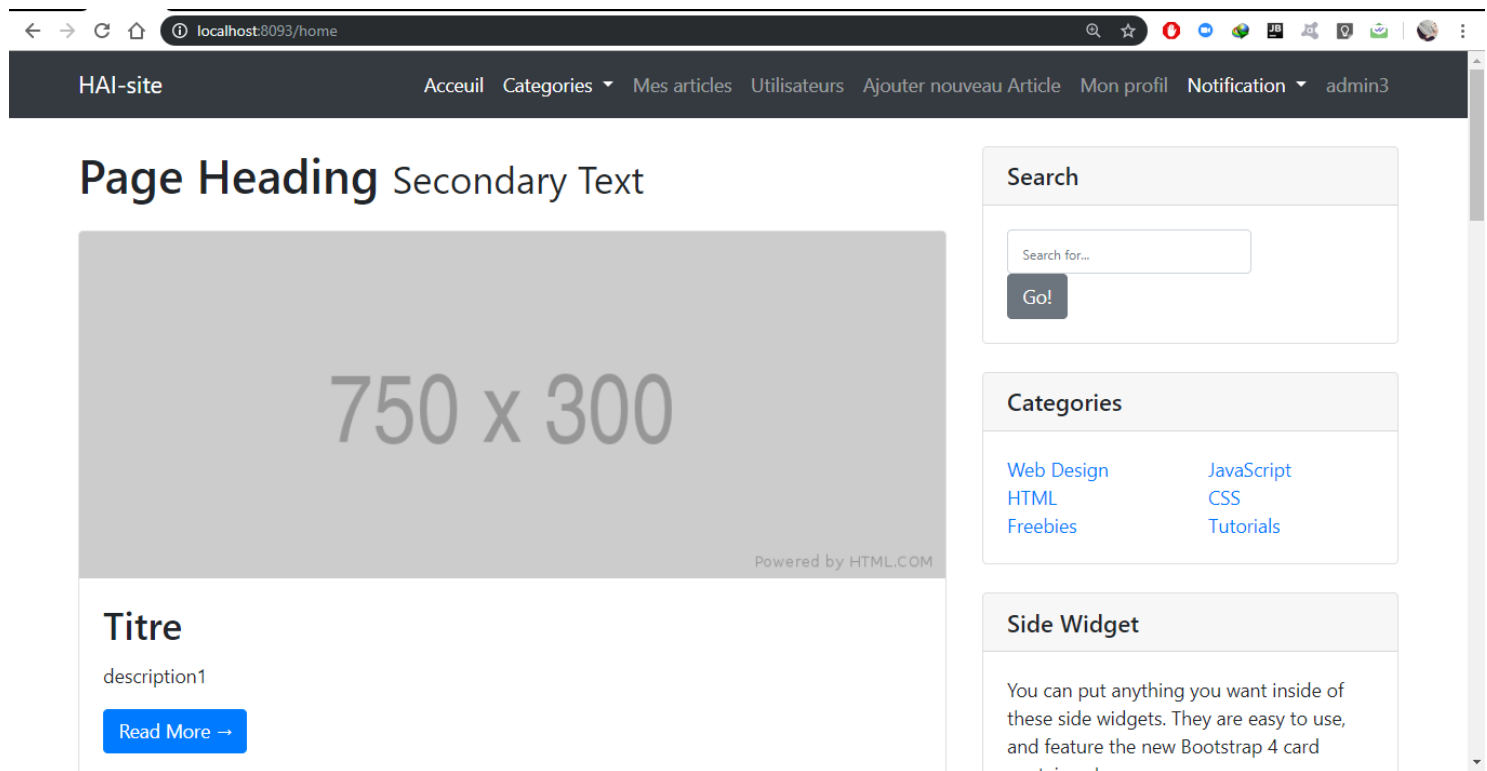


Figure 12 : Accueil

Avec un système de pagination :

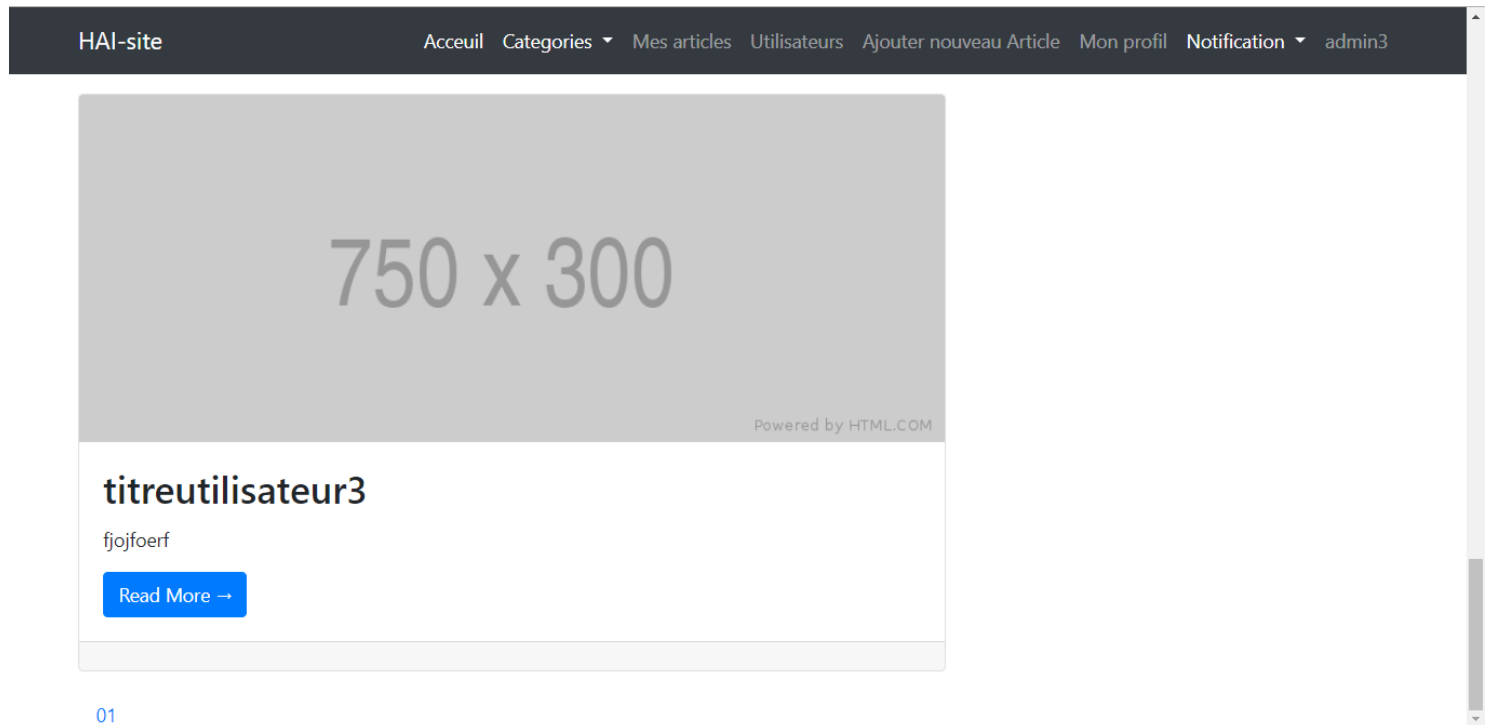


Figure 13 : Pagination

Et pour plus de détails sur un article :

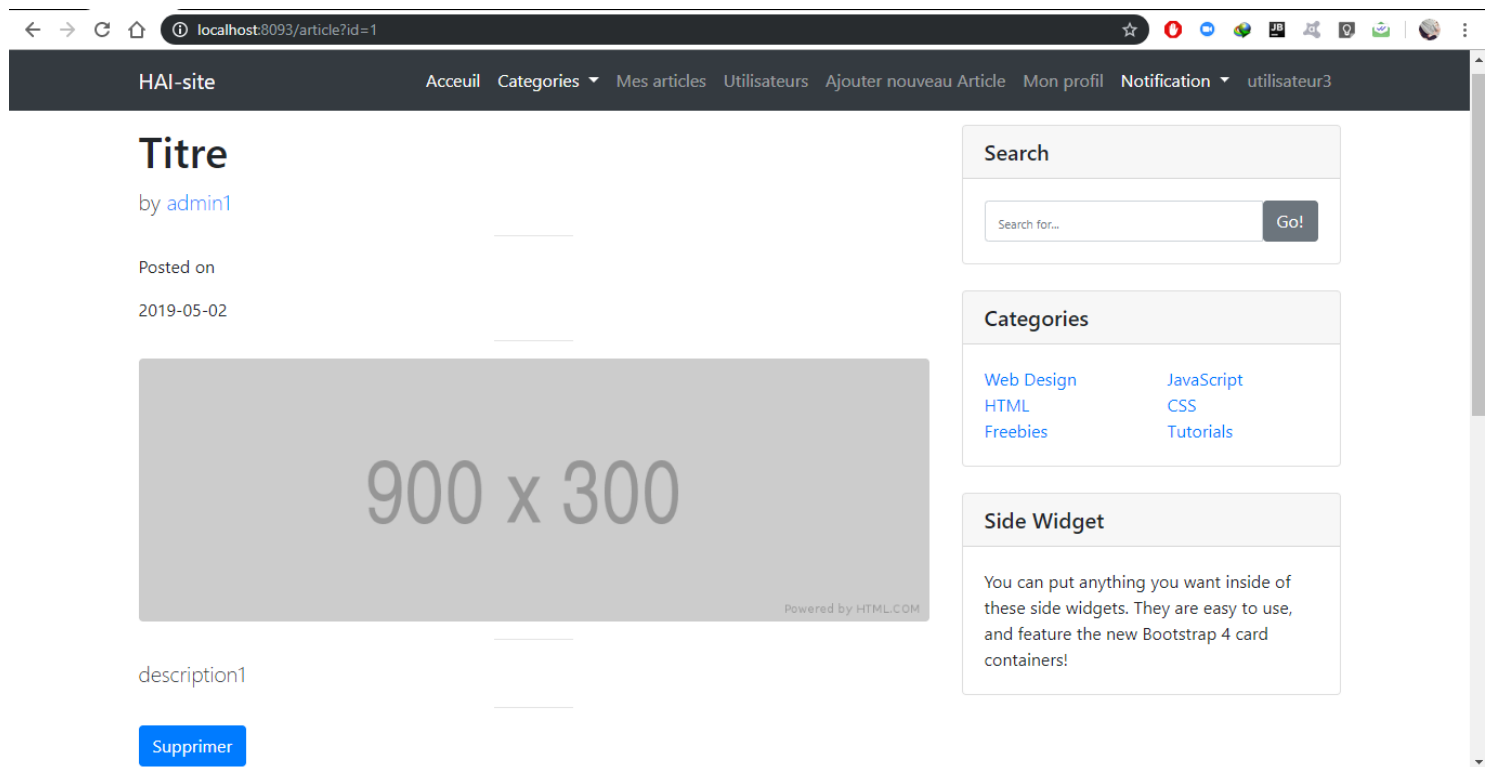


Figure 14 : Détail article

L'utilisateur peut aussi commenter :

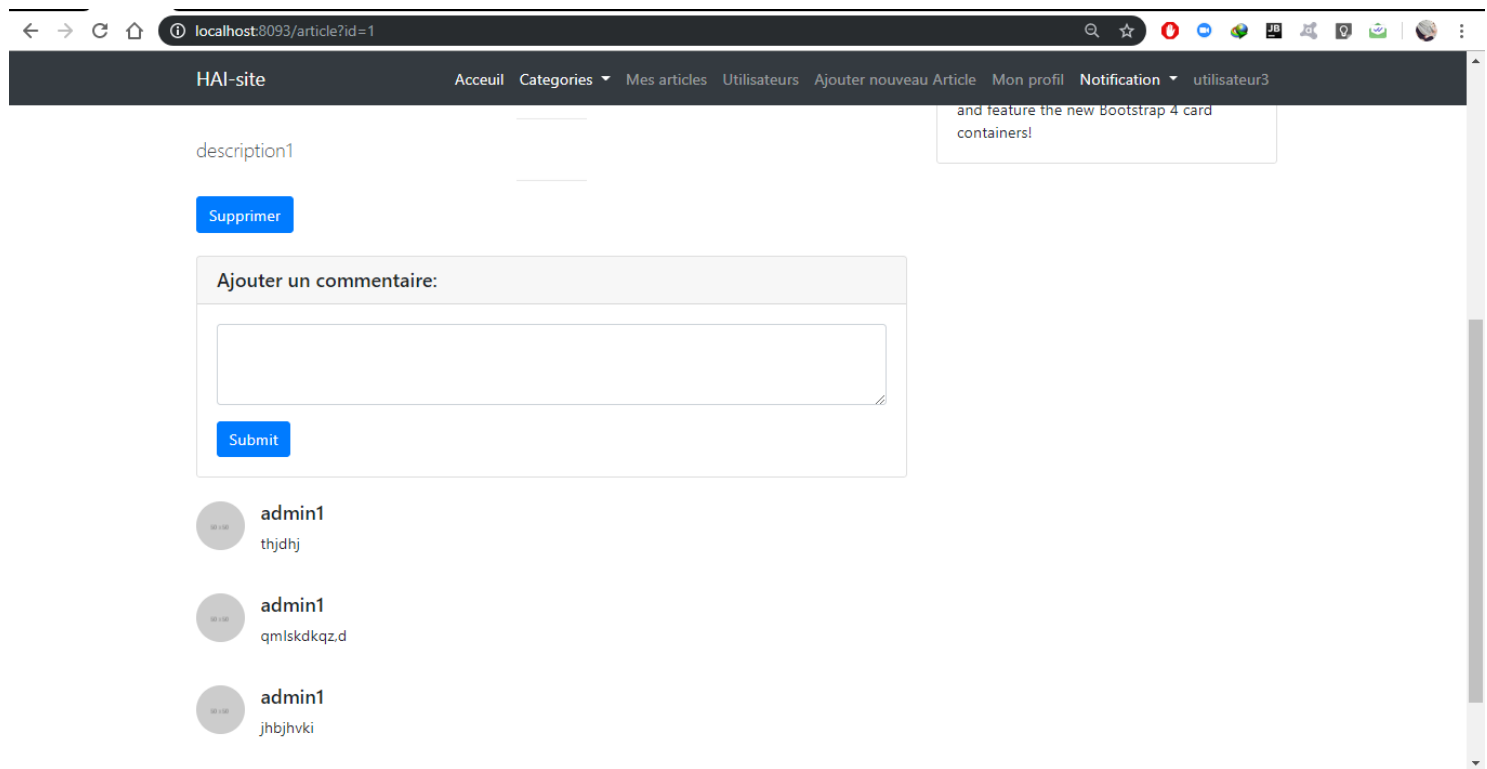


Figure 15 : commentaire

Pour commenter sur un article :

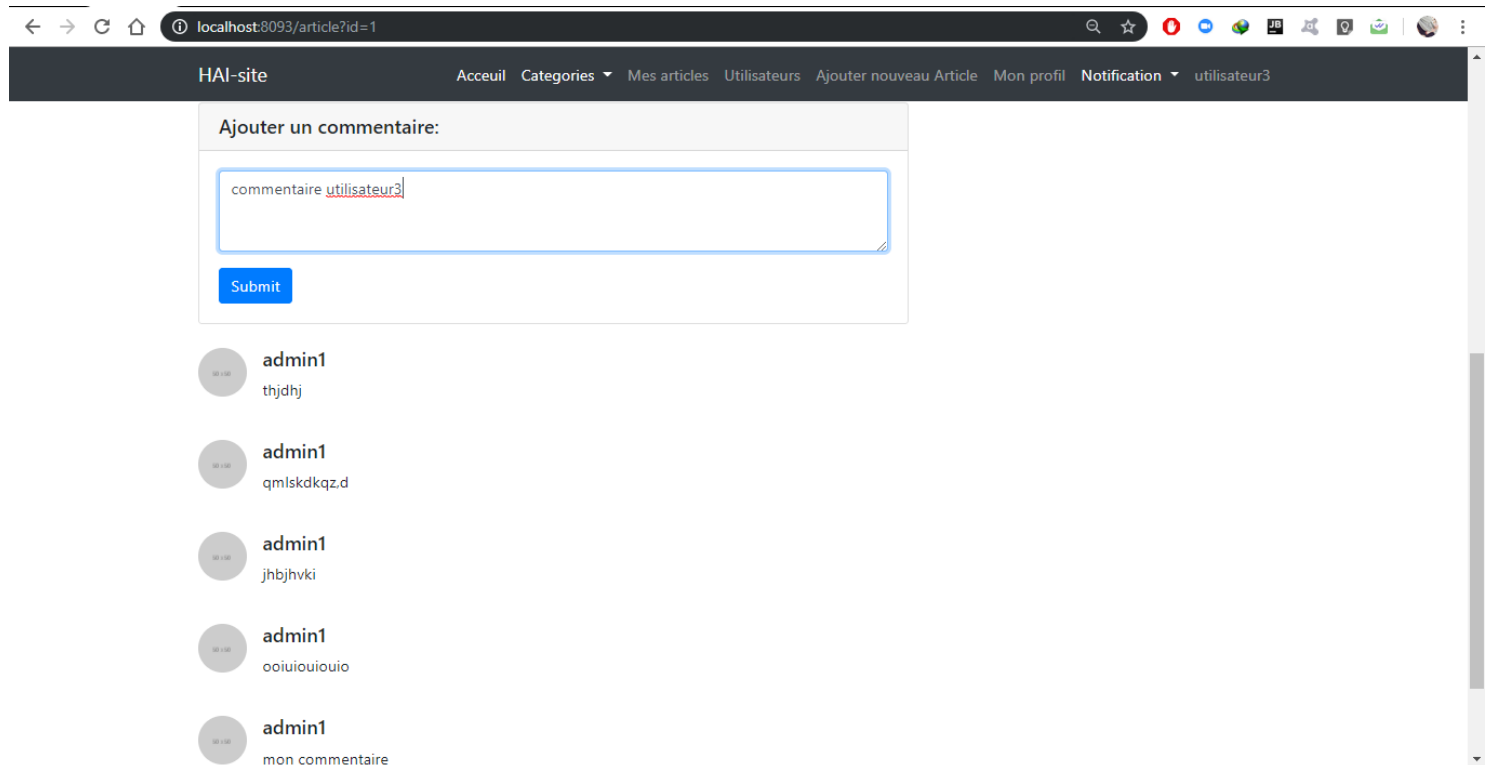


Figure 16 : Ajouter commentaire

Et le commentaire s'ajoute :

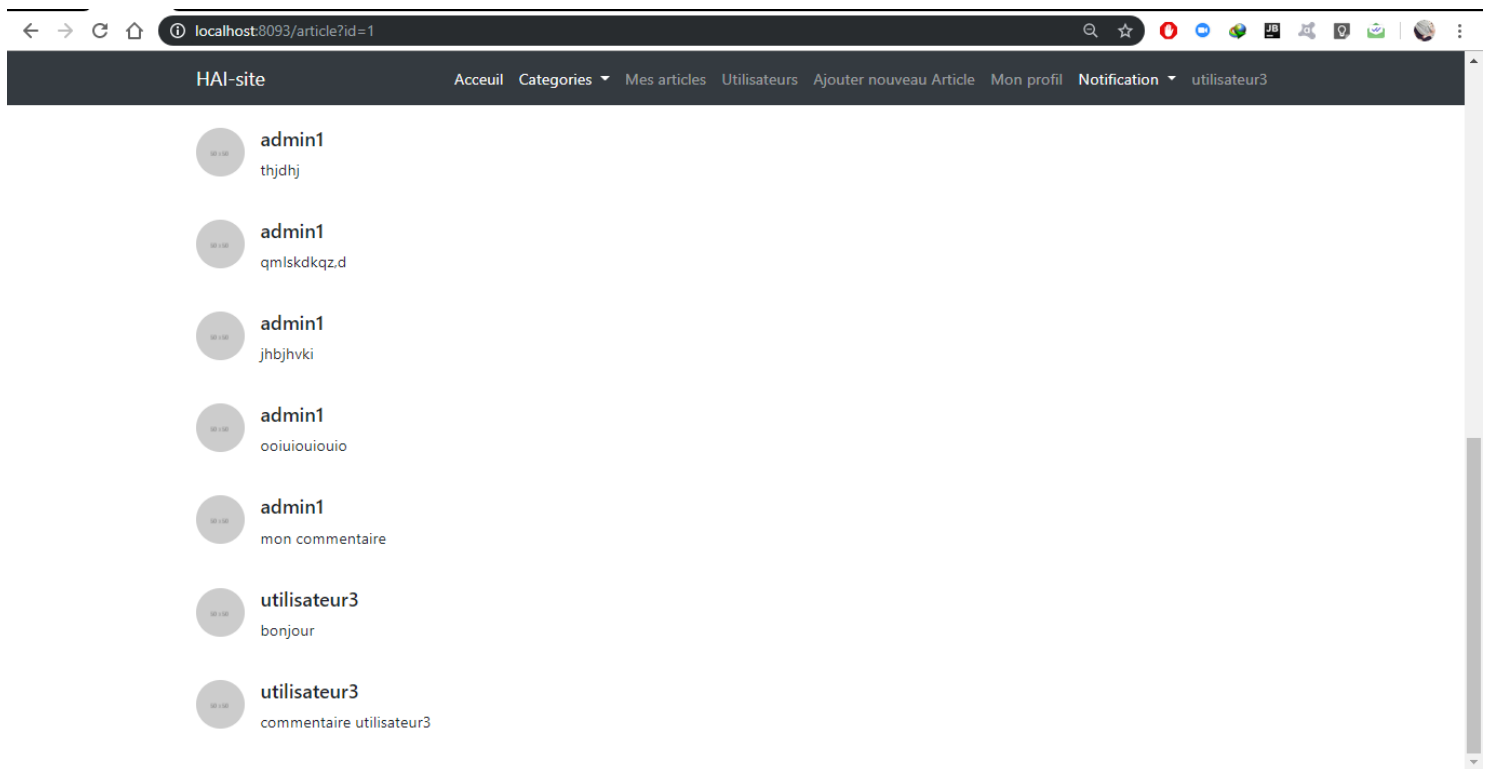


Figure 17 : liste des commentaires

L'utilisateur peut aussi ajouter un article :

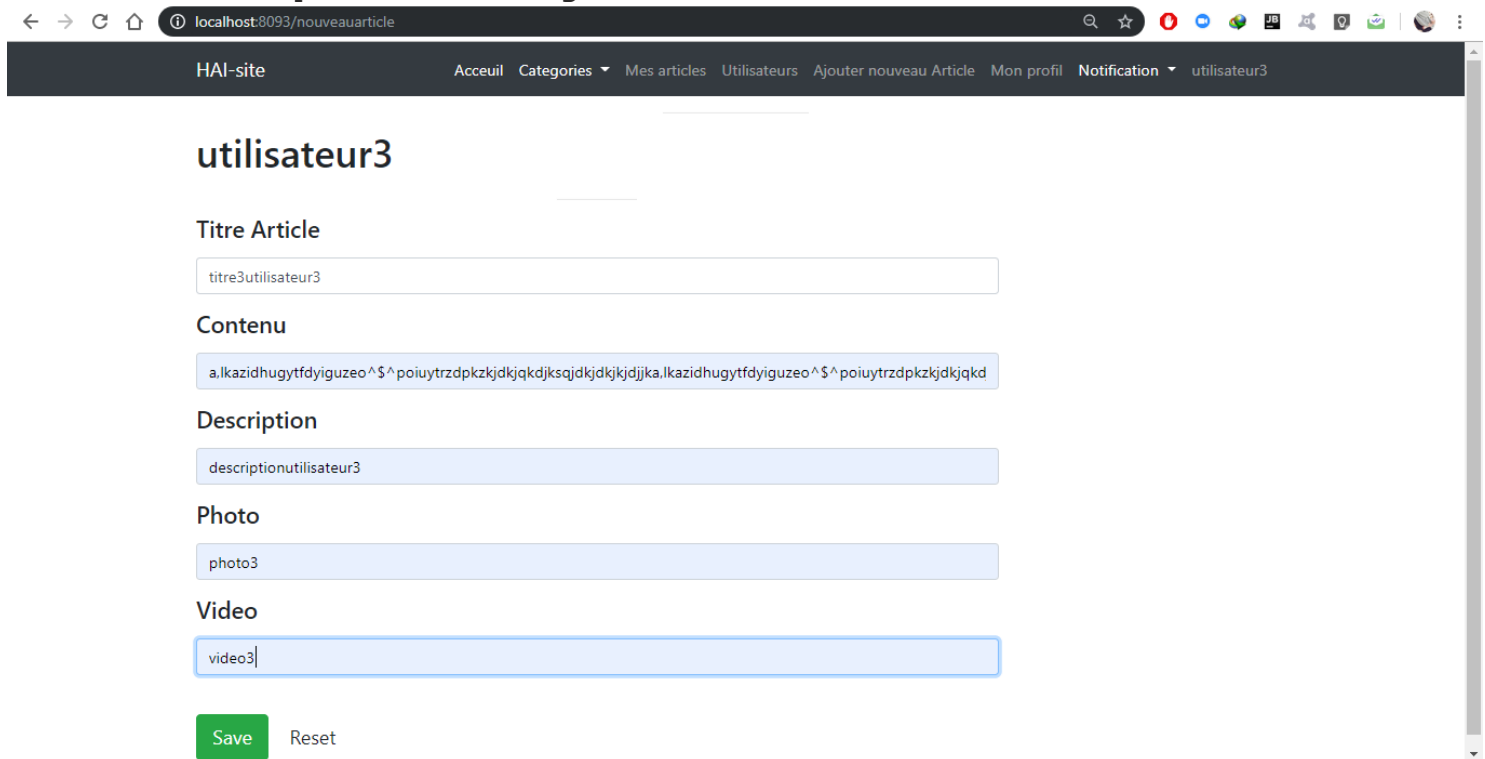


Figure 18 : Ajouter Article

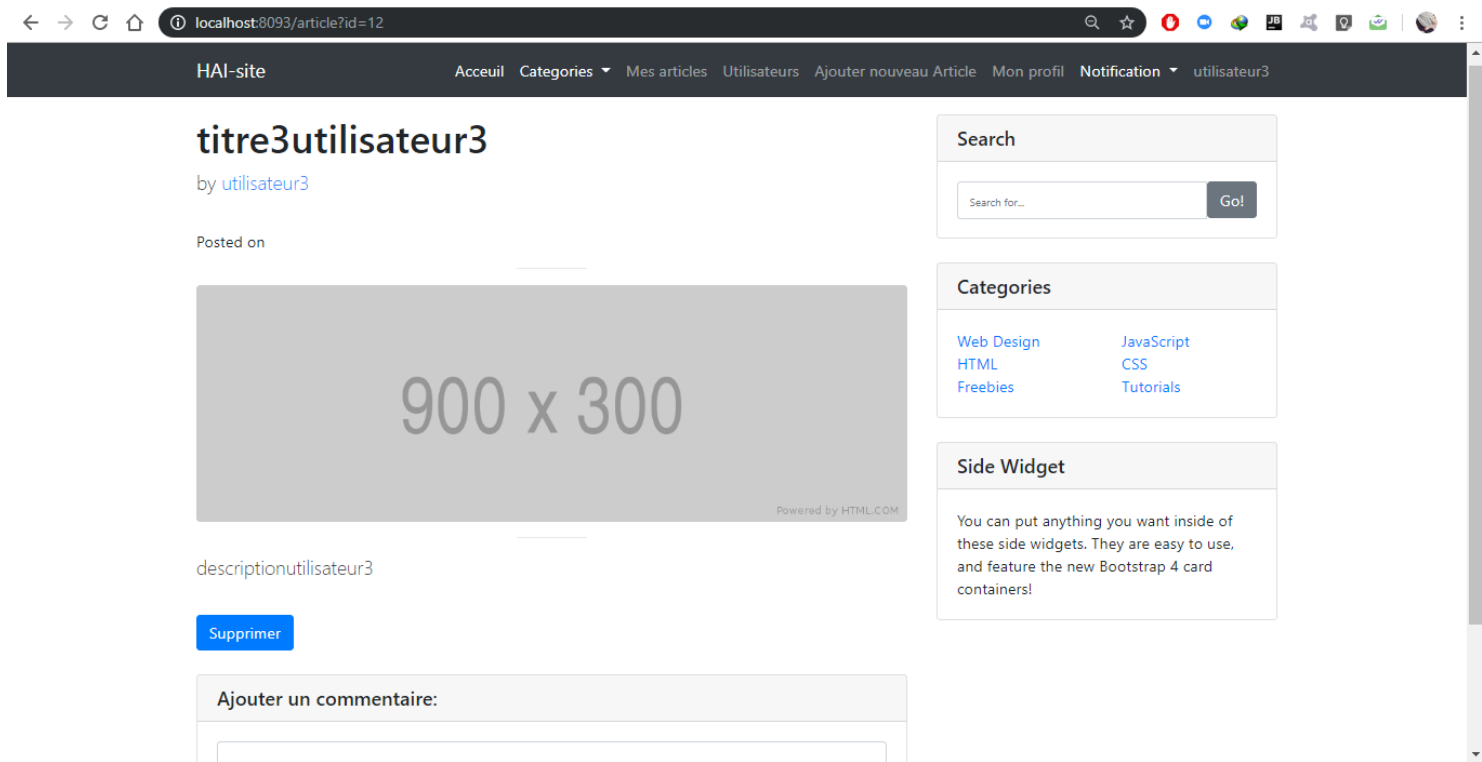


Figure 19 : Article ajouté

Il peut aussi supprimer son propre article

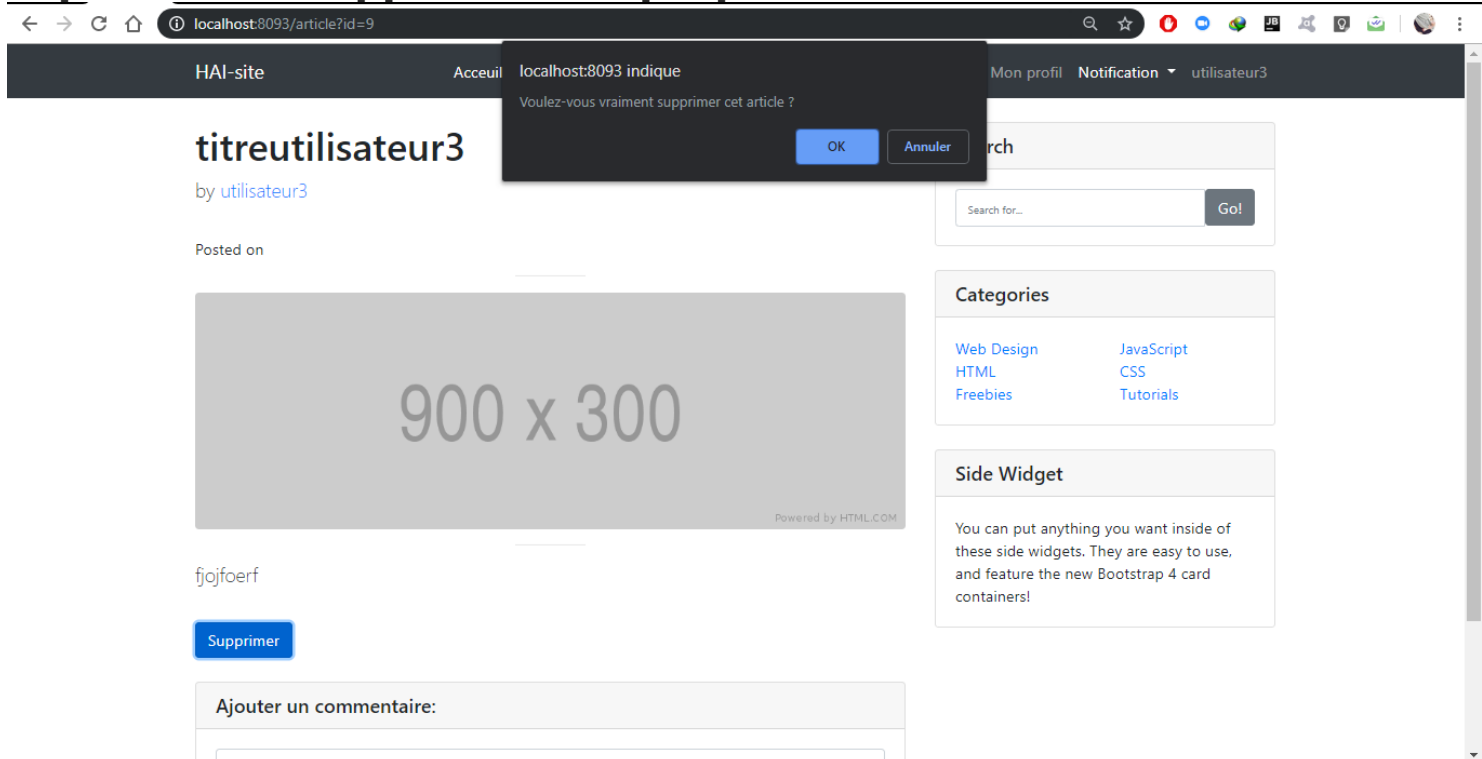
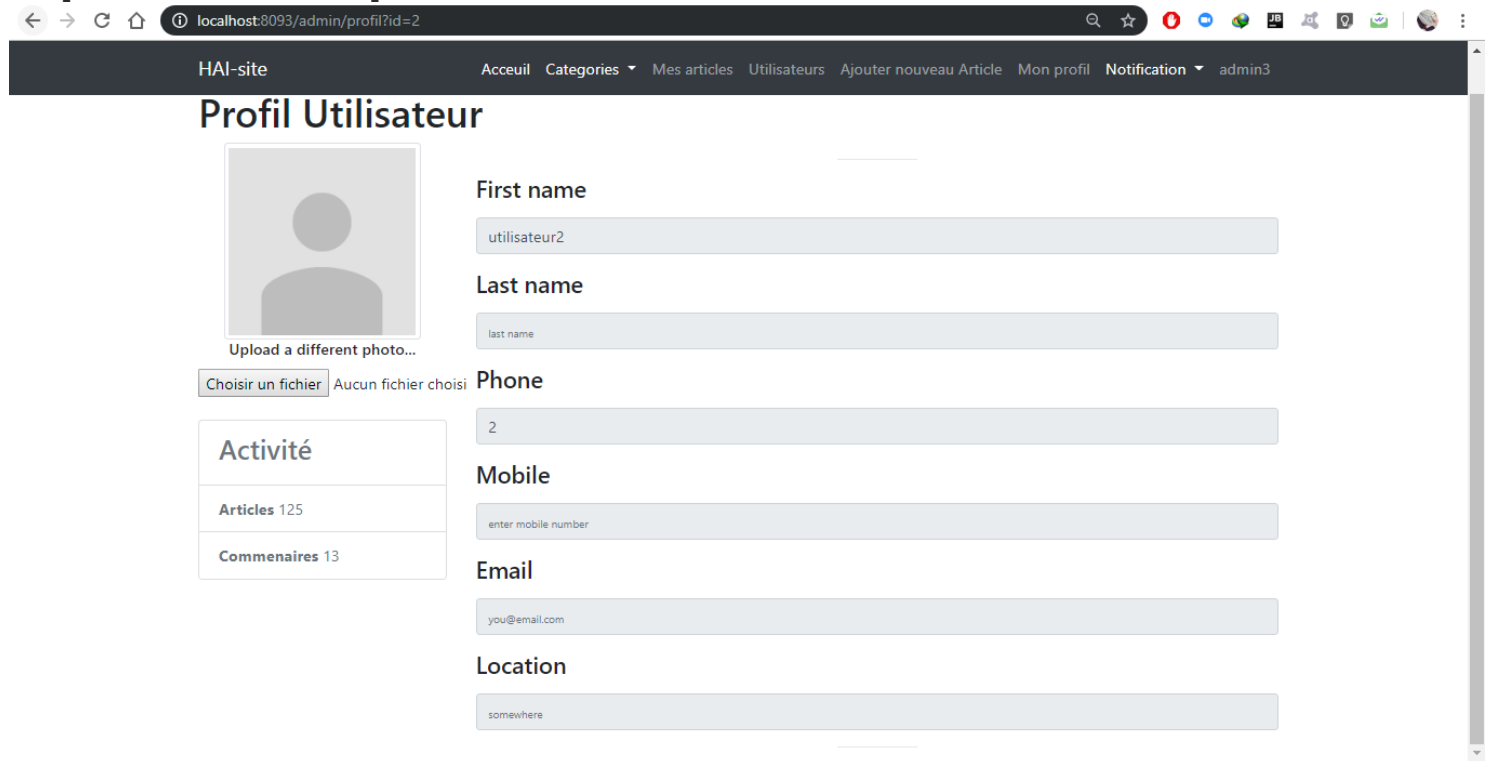


Figure 20 : Supprimer article par l'utilisateur


Il peut voir son profile :



localhost:8093/admin/profile?id=2

HAI-site Accueil Categories Mes articles Utilisateurs Ajouter nouveau Article Mon profil Notification admin3

Profil Utilisateur



Upload a different photo...

Choisir un fichier Aucun fichier choisi

Activité

Articles 125

Commentaires 13

First name

Last name

Phone

Mobile

Email

Location

Figure 21: Profile utilisateur

Il ne peut pas accéder à l'espace admin

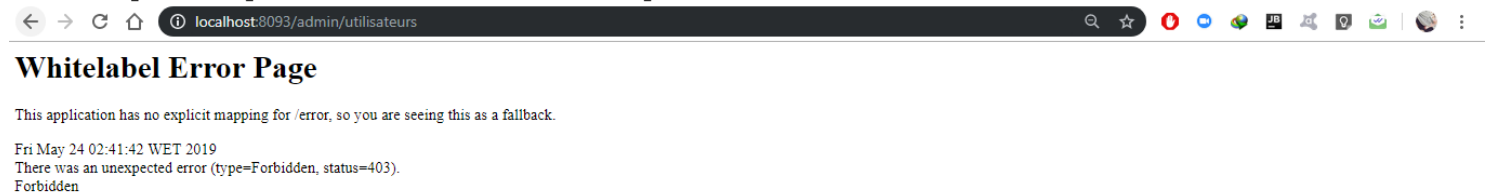
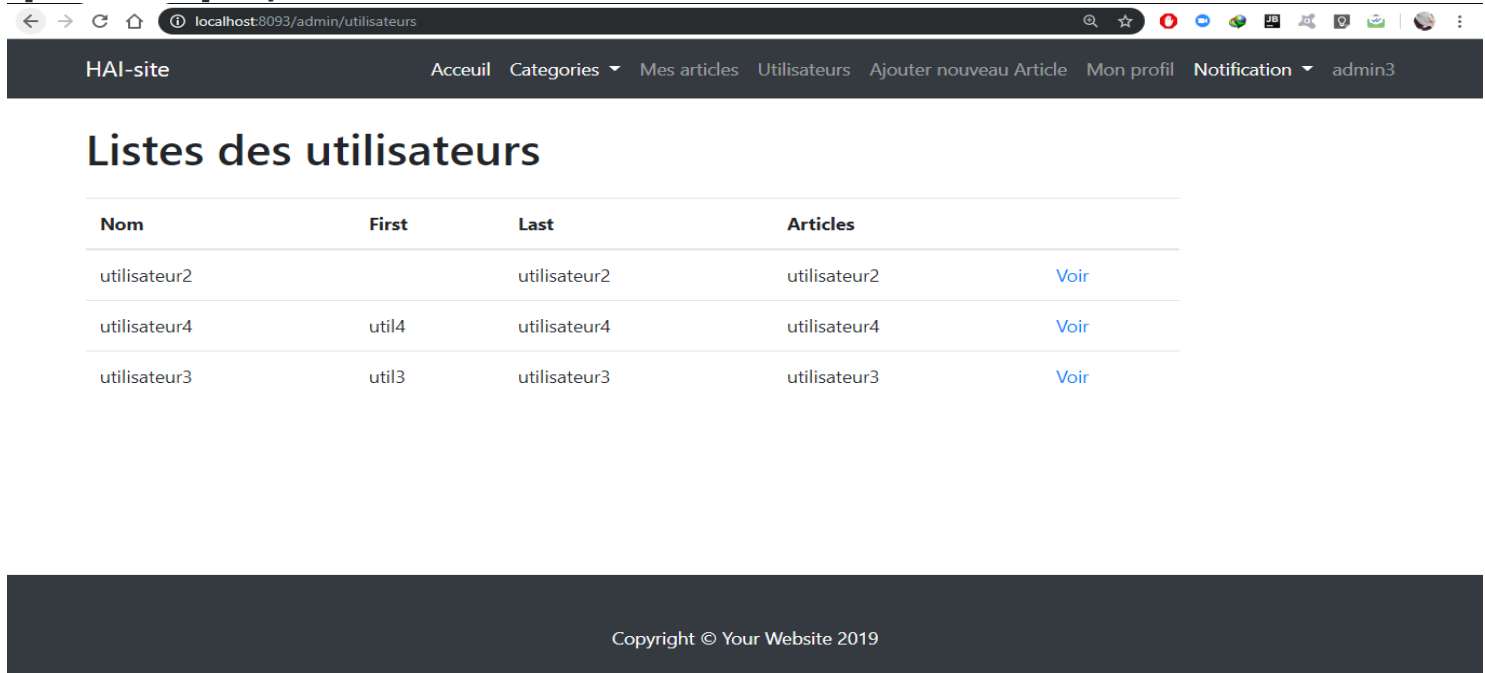


Figure 22: Restriction d'accès

En plus de tous cela l'admin peut supprimer un article quelconque, et accéder à la liste des utilisateurs



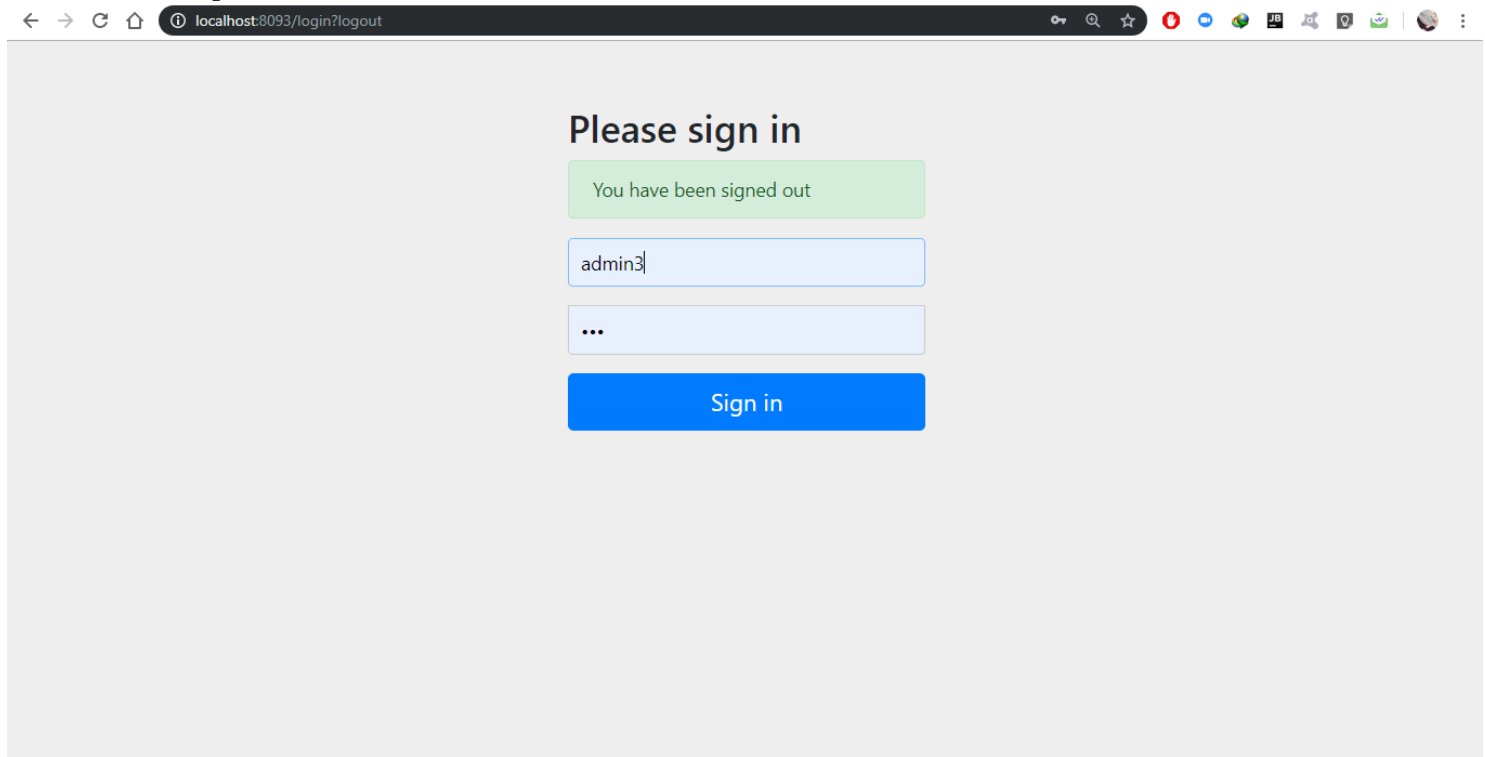
The screenshot shows a web browser at `localhost:8093/admin/utilisateurs`. The navigation bar includes 'HAI-site', 'Accueil', 'Categories', 'Mes articles', 'Utilisateurs', 'Ajouter nouveau Article', 'Mon profil', 'Notification', and 'admin3'. The main heading is 'Listes des utilisateurs'. Below it is a table with four columns: 'Nom', 'First', 'Last', and 'Articles'. The table lists three users: 'utilisateur2', 'utilisateur4', and 'utilisateur3'. Each user entry has a 'Voir' link. At the bottom, a dark footer contains the text 'Copyright © Your Website 2019'.

Nom	First	Last	Articles
utilisateur2		utilisateur2	utilisateur2 Voir
utilisateur4	util4	utilisateur4	utilisateur4 Voir
utilisateur3	util3	utilisateur3	utilisateur3 Voir

Copyright © Your Website 2019

Figure 23: liste utilisateurs

Enfin Ils peuvent se déconnecter



The screenshot shows a web browser at `localhost:8093/login?logout`. The page has a light gray background with the heading 'Please sign in'. Below the heading is a green message box that says 'You have been signed out'. There are two input fields: the first contains 'admin3' and the second contains three dots '...'. A blue 'Sign in' button is positioned below the input fields.

Please sign in

You have been signed out

admin3

...

Sign in

Figure 24: Sign out

CONCLUSION

Nous avons essayé, tout au long de ce projet, de créer un espace qui permet à tout internaut de partager des idées, des connaissances, des loisirs ou autres avec le monde. Cet espace donnera l'opportunité à l'utilisateur de partager et aussi de trouver ce qu'il cherche et aussi de communiquer avec les autres utilisateurs.

BIBLIOGRAPHIE & NETOGRAPHIE

<https://fr.wikipedia.org/>

<https://www.developpez.com/>

<https://stackoverflow.com/questions>

<https://www.youtube.com/>

<https://openclassrooms.com/>

<https://getbootstrap.com/>